

## "POWERMONGER"

Tudo corria bem nas distantes terras de Miremer, as colheitas abundavam e as leis do rei eram justas, até que... a terra tremeu engolindo consigo milhares de habitantes e semeando desolação. Resta apenas uma solução para o afligido povo: partir para a aventura e procurar novas terras prósperas para o cultivo e a habitação.

Depois de muitos dias de busca encontram um arquipélago perfeito, mas com um pequeno inconveniente dessas terras serem já habitadas por outra tribo. Agora ficamos com um dilema: rendemo-nos para viver em paz (nem pensar!) ou declaramos guerra para sermos os soberanos (isso!)?

Este é o ponto de partida do "Powermonger", conquistar todas as ilhas do arquipélago e ser o rei de todos os mundos (no total são 195 cenários). Esta ideia de controlar um povo e fazê-lo evoluir para conquistar as tribos vizinhas não é original. Este género de jogo já foi iniciado pelo "Populous" da Electronic Arts, mas o "Powermonger", também da mesma firma, ultrapassa-o em todos os aspectos.

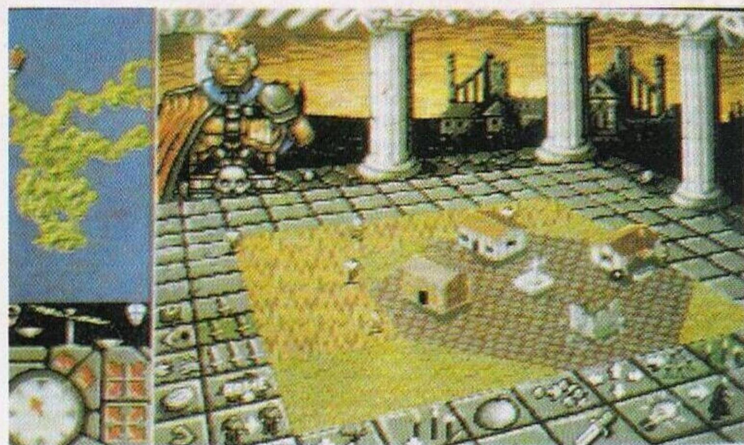
Embora o objectivo seja idêntico, todas as opções são diferentes:

podemos lutar, fazer um acordo de paz (enviado por um pombo), dispersar a população, comer, viajar, inventar objectos (armas principalmente), procurar provimentos, recrutar homens em caso de guerra, etc...

Também podemos deslocar-nos a qualquer ponto do mapa, rodá-lo para vermos de todos os ângulos e ampliar ou reduzir essa mesma perspectiva.

A balança indicada no canto inferior esquerdo representa a evolução de cada povo. Se pender para a direita está a nosso favor, caso contrário é razão para nos apressarmos, pois quanto menos esperamos, cai-nos em cima um punhado de guerreiros sedentos de sangue. Porém, nem tudo é resolvido à batatada, pois podemos fazer pactos com outra(s) tribo(s), mas só seguimos essa via quando nos aceitamos como suberanos. Afinal, temos que mostrar quem é o chefe.

Os principais cenários são relativamente fáceis, mas ao avançarmos de nível, tudo se complica, uma vez que as tribos inimigas são mais inteligentes, surgem ocasionalmente outros reis ou generais, a comida escasseia, são inúmeros



os factores que vão complicar-nos a vida.

A nossa tribo divide-se em várias ocupações: guerreiros, pescadores, artesãos, agricultores, pastores... Existem todas as profissões necessárias à manutenção de um povoado.

A jogabilidade é envolvente e suportada pelos restantes aspectos técnicos, especialmente pela animação (sons e gráficos) que este fantástico (e talvez o ponto forte) jogo. Sem ela toda esta fantasia não tinha sentido. Estes elogios não são em vão. Em "Powermonger" assistimos às mais belas cenas, desde as passagens das estações: a neve no Inverno, chuva no Outono, o voo e o chilrear dos pássaros na Primavera e o som dos grilos no Verão.

Ainda vemos grandiosas cenas de batalha, sons metálicos das espadas a cruzarem-se, corpos a tombarem no chão enquanto as almas sobem ao céu, os homens a reunirem-se à volta da fogueira, os pescadores a lançarem-se ao mar nas frágeis embarcações, o

balir das ovelhas e muito muito mais.

Não há palavras que descrevam esta maravilha, é mesmo caso para dizer, ver para crer.

Antes de encerrarmos a crítica com a tabela classificativa lembramos que "Powermonger" ocupa somente uma disquete e antes do jogo começar assistimos a uma sequência animada (fabuloso!). Quando a Electronic Arts disse que ia lançar o melhor jogo do ano, não estava a brincar.

Quem aprecia jogos de estratégia ou bons títulos independentemente do género, deve ir a correr a loja mais próxima para adquirir esta preciosidade.

Nome: "Powermonger"

Género: **Estratégia**

Gráficos: **87%**

Dificuldade: **79%**

Som: **81%**

Apreciação Global: **Obri-gatório!**

Computadores: **Amiga**  
(por enquanto)

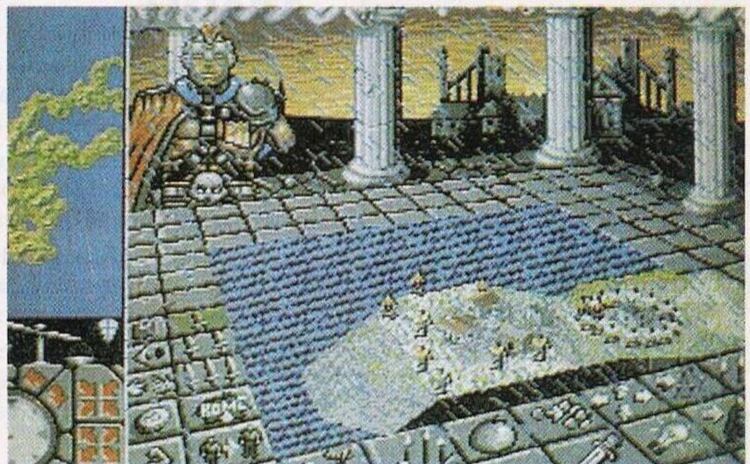
## PRÓXIMAS

O clássico "Sim City" parece crescer a toda a velocidade. Depois das versões para os micros de 8 bits (Spectrum) e o editor de terreno, surge a disquete com várias missões. Este disco contém cenários nunca antes vistos, desde cidades medievais, oeste americano, médio oriente e cidades futurísticas. Parece ser um daqueles títulos a não perder.

Já que estamos a falar de sequelas, está prevista a continuação do "Midwinter", com o título de "Flames of Freedom" ("Chamas da Liberdade"), é inspirador, não acham?

É muito semelhante ao anterior na jogabilidade: o cenário branco da neve vai ser substituído por um arquipélago, existe um vasto número de personagens e cerca de 22 meios de transporte (aviões, mini submarinos, zeppelin...).)

Embora o disco de cenários suplementares do "Sim City" esteja ainda a ser feito, está prestes a sair a sua sequela e desta vez a produção é assegurada pela gigante "Ocean". Neste novo jogo em vez de controlarmos uma cidade, controlamos o planeta inteiro. Intitula-se "Sim Earth" e é uma sequela ao nível do anterior. Se houver outra continuação pelo jeito deve chamar-se "Sim Galaxy".





# "POKES" & DICAS

79

A secção de "Pokes e Dicas" desta semana não tem "pokes", porque ultimamente o material para o Spectrum tem sido escasso, não nos restando outra solução que não seja a de dar atenção aos restantes computadores.

A edição de hoje é inteiramente dedicada aos possuidores do Commodore Amiga, compatíveis PC e Atari ST com a continuação da solução da aventura "Loom" enviada pelo clube "Dark Power".

Na última parte tínhamos adquirido o feitiço que transforma pessoas em cisnes. A seguir vamos até ao ovo (apontamos-lhe o cursor). Para descobriremos mais um feitiço, aplicamo-lo ainda no ovo para o abrir.

No seu interior encontramos o nosso tutor que nos explicará o que fazer. Saimos da cabana e vamos até à floresta, quando encontrarmos umas árvores procuramos por uns buracos - estes também escondem um feitiço no interior.

Continuamos em frente até ao cemitério, onde vemos um mocho a dormir. Mais para o fundo encontramos uns espinheiros e, se carregarmos neles duas vezes consecutivas, afugentamos um coelho que sairá disparado em flecha acordando o mocho que,

por sua vez, voltará ao buraco da árvore donde não obtinhamos som. Voltamos ao ecrã anterior para descobriremos o último som que faltava.

Com esta última peça do puzzle acabamos de formular mais um feitiço, o da luz.

Voltamos à aldeia e dirigimo-nos à última cabana da direita. Quando entramos aproximamos da mesa e carregamos duas vezes no frasco para aprendermos mais um feitiço (o de esvaziar). Vamos até ao caldeirão e procedemos do seguinte modo: carregamos duas vezes para obter o feitiço que muda as cores do tecido. Antes de sairmos apanhamos o livro.

Por enquanto já conquistamos alguns feitiços bastante úteis, mas ainda estamos longe de acabarmos o jogo. A seguir entramos na



cabana que fica logo a entrada da aldeia, mas ao entrarmos reparamos que não há luz. Colocamos o cursor perto do canto superior esquerdo e quando aparecerem uns olhos, premimos o botão do rato para o nosso personagem se deslocar. Demorou tempo mas chegou a hora de aplicarmos um feitiço (o da luz) para iluminar a sala.

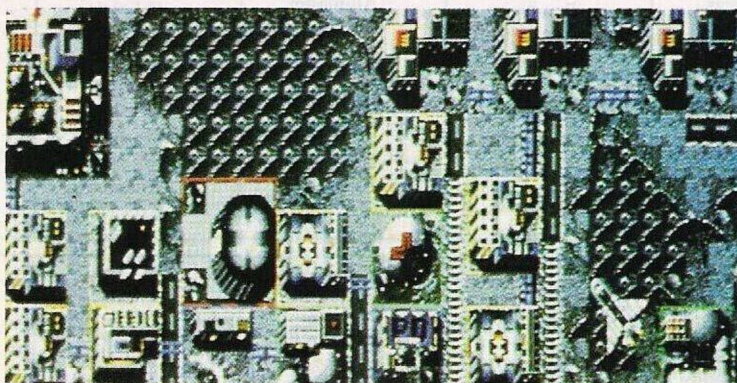
Aproximamo-nos da roca e procedemos do mesmo modo para descobriremos o feitiço que transforma palha em ouro. Aplicamo-lo no ouro presente da sala para ouvirmos mais um som.

Saimos e voltamos ao início do jogo, apontamos o cursor à estrela que está a brilhar no céu e aplicamos o feitiço que abre (como no ovo). Do céu cairá ...

Bem, alguma coisa caiu, mas quem ainda não descobriu vai ficar em suspense até ao próximo número.

Esta semana só houve a solução (cont.) do "Loom", mas no próximo domingo regressaremos com mais novidades.

"Correio da Manhã", "Os jogos no Computador", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa



## SECÇÃO DO LEITOR

Esta edição começamos com os clubes. A **Patrícia** e os **Pedros (Diogo, Miguel e Frederico)** fundaram há pouco tempo uma associação destinada aos usuários do Spectrum. Trocam jogos para este computador e dispõem de dicas para todas as máquinas (PC, Amiga, ST, Mega Drive, PC Engine e Sega Master System).

O nome deste clube é a "Soft Solution" e a sua sede fica no **Largo António Sérgio, 2, 2B, Damaia de Baixo, 2700 Amadora**.

Há várias semanas revelámos a existência de uma pequena associação denominada "Alfa Software". Bem, vários meses passaram e desde então tem crescido e aliou-se a outros clubes. Já possuem um vasto número de sócios espalhados por todo o país e mudaram o nome

para "Hard Software".

As suas actividades são a troca de todo o tipo de material exclusivamente relacionado com os compatíveis PC. Para os interessados aqui fica a morada: **Ricardo Manuel Cunha de Abreu, Rua 30 de Junho, 46, R/C, 6200 Covilhã, telefone (075) 25540** (somente para os possuidores dos compatíveis PC).

Dos clubes passamos às vendas com **Mário José**, que pretende desfazer-se de um monitor MM12 da Schneider que é monocromático e sustenta a placa gráfica Hercules. Quem estiver interessado nesta aquisição pode telefonar para o **9501488 (Vila Franca de Xira)**.

O **Nuno** tem para a venda um Spectrum 128 +2A com dois "joysticks", um "interface", cerca de 100 jogos e algumas revistas e livros.

Para mais informações telefonar para o **4532182 (Paredes)**.

Os amigos **Pedro Matias, Ricardo e Hélder Vaz** costumam assistir freneticamente pelo canal "Eurosport" a um desporto muito louco e violento (aquilo e tudo combinado) chamado "wrestling" e gostariam de saber se existe algum jogo dessa modalidade para os compatíveis AT. Que eu saiba NÃO!, mas como a minha especialidade não são os compatíveis, não posso adiantar mais nada. Tentem obter essa informação numa loja da especialidade.

A última carta desta semana vem da **Covilhã** e a questão proposta pelo **Daniel Santos** é a existência de uma drive para o Timex 2068. Já não se fabricam, por isso só poderás adquirir uma em segunda mão. Fica atento a esta secção, pois já publicámos vendas desse tipo de material.